GAME BOY ADVANCE™

AGB-ARYP-EUR

LICENSED BY

Nintendo

NINTENDO ®, GAME BOY ADVANCE™ AND ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,LTD.

Original Nintendo Seal of Quality ™

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT.ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR GAME BOY SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SYSTEME GAME BOY.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM NINTENDO GAME BOY-SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SISTEMA GAME BOY.

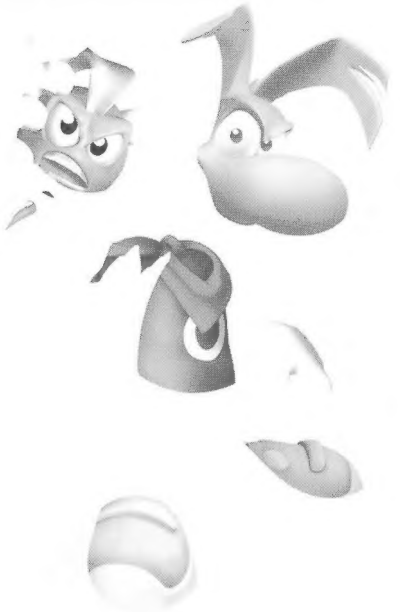
ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES JUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU GAME BOY SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND GAME BOY-SYSTEEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED GAME BOY.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TIBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT GAME BOY.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI GAME BOY YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.



ENGLISH 4

FRANÇAIS 13

DEUTSCH 22

NEDERLANDS 31

ITALIANO 40

ESPAÑOL 49

CREDITS 63

1. STORYLINE 5

2.STARTING TO PLAY 5

A/ Insert your game 5

B/ Language selection 5

C/ Sound settings screen 6

D/ Game selection menu 6

1. Starting a new game 6

2. Saving a game 7

3.THE GAME 8

A/ Controls 8

B/ Powers 9

C/ Improving your game 9

D/ Control screen 10

E/ Exiting the game 10

4.TECHNICAL SUPPORT 59

5. CREDITS 62

1. STORYLINE

In Rayman's world, nature and people live together in peace. But one day, the evil Mister Dark steals the Great Protoon that provides energy and balance in the world... Betilla tried to stop him, but she wasn't strong enough... Now strange new creatures appear and capture every Electoon they can find! They definitely need a hero... Rayman to the rescue!

2. STARTING TO PLAY

A/ START YOUR GAME

- Insert your Rayman Advance Game pack with the sticker facing outward.
- Turn your Game Boy Advance™ ON.
- You'll be brought to the **Language Selection menu**

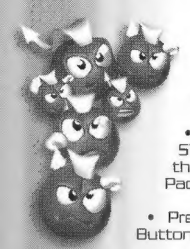
B/ LANGUAGE SELECTION

- Select the language you want with the Control Pad. The selected language is highlighted with a flashing rainbow effect.

- To validate your choice, press the A Button or START Button.

C/ SOUND SETTINGS MENU

- Press Up-Down on the Control Pad to select Music or FX.
- Press the A Button or START Button to validate and go to the **Game Selection menu.**



D/ GAME SELECTION MENU

1/ Starting a new game

•Select one of the three slots.

• Select START with the Control Pad.

• Press the A Button to validate.

Note:
Game's ID name: your game ID will be stored in the selected game slot each time you save the game.

- Press Up and/or Down to choose letters. Press the A Button to validate.
- At the end of the introduction sequence, you'll see your progress in the MAIN MAP through Mr. Dark's binoculars. He's watching you...

2/ Saving a game

You can only save a game when you are on the MAIN map.

- To save a game, go to any of the Magician's locations (symbolised by his hat on the map).
- Your game ID is displayed on the screen. Press the A Button to validate.
- The SAVE command will bring you to an Erasing confirmation message. Press Left and/or Right on the Control Pad to confirm or cancel the ERASING command (saving a game means you're overwriting the same previously saved game).
- WARNING: once you've confirmed this command, all your selected game information will be definitely overwritten with the new one.

Copying a game:

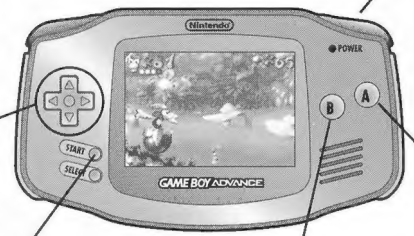
- Select the game you want to copy by pressing Up and/or Down on the Control Pad. Rayman's white fist indicates which game is selected.
- Select the COPY command by pressing Left and/or Right on the Control Pad.
- Press the A Button to validate. Rayman's white fist will turn gold to indicate it has stored the game's information.
- Press Up and/or Down on the Control Pad to select one of the two other slots you want your game to be copied in. Rayman's white fist will indicate which game slot is selected while Rayman's gold fist stays on the copied game. If you select an empty slot, your game will be copied directly. If you select a previously used slot, you'll be asked to confirm whether or not you want the previous game to be overwritten by the new one.
- Refer to the STARTING A NEW GAME section to rename your saved game.
- Once you've named your new copied game, Rayman's gold fist disappears from the original slot. Your game has been copied.

Erasing a game:

- Select the game you want to erase by pressing Up and/or Down on the Control Pad.
- Select ERASE command with the Control Pad Right/Left.
- Press the A Button to validate. This gives you an Erasing confirmation message.
- Press Left and/or Right on the Control Pad to confirm or cancel the ERASING command.
- WARNING: once you've confirmed this command, all your selected game information will definitely be lost.

3. THE GAME

A/ CONTROLS



R Button
Run / Seed /
If Rayman is on a level where the Seed power is usable, he uses this button to plant a seed and create a flower platform. On later levels, where the Run power is available, while walking this button will make him break into a run.

Control Pad
Movement
Move Rayman up / down / left / right. Depending on terrain, some of these may be modified or unavailable.

A Button
Jump / Helicopter Jump, or Helicopter if this power is available and Rayman is airborne. Combine with direction pad to jump in a direction from a standing start.

Start Button
Pause
Press during game to pause the action.

B Button
Fist/Grab
Use punching fist – hold to wind up, release to punch. If Rayman has the Grab power, press this button again to grab something with the fist after throwing a punch.

B/ POWERS

The following powers are given to Rayman by Betilla the Fairy:

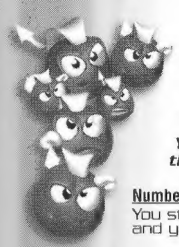
- **Telescopic fist:** Press B Button to get a punching fist. The longer you keep the button pressed, the further the fist will go.
- **Helicopter:** Press A Button to jump, then press it again to slow your descent with your helicopter blades.
- **Running:** This power-up not only allows you to move faster, but also to build up speed to jump further. To activate it, press R Button while you're walking.
- **Grabbing fist:** Thanks to his power, Rayman is able to hang onto and swing on flying rings. The grabbing fist also allows him to pull the bonus icons towards himself. Press B Button to get a Grabbing fist.

New Powers earned throughout the game:

- **Magic Seed:** Tarayson gives Rayman a magic seed, which grows into a plant immediately. To grow plants, press R Button.
- **Super Helicopter:** This power is yours when the musician gives you the magic bottle, which activates it. It allows you to fly while retaining control of your direction. To activate it, press A Button. To go higher, press A Button several times.
- **Firefly:** Joe the Extra-Terrial gives Rayman this power to help him light up the dark areas of the Caves of the Skops. The firefly follows Rayman's punching fist, which he must throw out in front of him to light up the route ahead.
- **Flying Blue Elves:** These little creatures give Rayman the ability to shrink down in size so he can easily pass through some of the game's narrow passages.

C/ IMPROVING YOUR GAME

- **Speed-ups:** these increase the speed of your punching fist. There are 3 different speeds available.
- **The Golden Fist:** increases the power of Rayman's blows.
- **Tings:** if Rayman picks up a hundred of them, he gains an extra life.
- **Continues:** if you lose your last life, a Continue allows you to restart the game from the last level played with a credit of 5 lives.
- **The Magician:** with his help, Rayman can enter secret worlds. But note that this magic stunt has to be deserved, and it will cost you 10 Tings to take advantage of it.



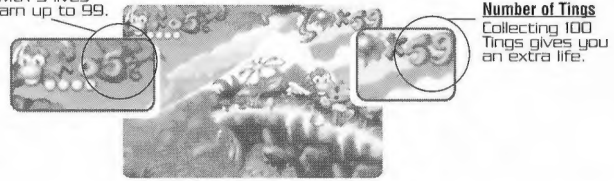
Hopefully, if you gain a perfect score in these bonus levels, you'll have your 10 Tings back.

• **The Photographer:** he is here to immortalise your feats! When you lose a life, you start again in the last place where he took a picture of you.

D/ CONTROL SCREEN

You should try to collect objects whenever you can throughout the game because they can be very useful...

Number of lives
You start out with 5 lives and you can earn up to 99.



Number of Tings
Collecting 100 Tings gives you an extra life.

Cages

Rayman must destroy all of these cages to free the Toons. There are a total of 102 in the game. Each time you free a cage, you'll see a medallion displayed with the amount of freed cages (pink dots) and the amount of remaining cages There is a total of 6 cages to break per medallion and there are 17 medallions to fill in the whole game.

E/ EXITING THE GAME

When you are at the world map screen, you can choose to exit the game by pressing START Button. Do not forget to save your progress by going on one of the Magician's location. From the options screen that you have reached, chose to quit. You can also quit the game whenever you want by pressing START Button. If you quit the game from a playable level, your progress will not be saved.

Consumer Information and Precaution

READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES

⚠ WARNING – BATTERY PRECAUTIONS

FAILURE TO FOLLOW THE FOLLOWING INSTRUCTIONS MAY CAUSE THE BATTERIES TO MAKE "POPPING" SOUNDS AND LEAK BATTERY ACID RESULTING IN PERSONAL INJURY AND DAMAGE TO YOUR GAME BOY ADVANCE OR ACCESSORY. IF BATTERY LEAKAGE OCCURS, THOROUGHLY WASH THE AFFECTED SKIN AND CLOTHES. KEEP BATTERY ACID AWAY FROM YOUR EYES AND MOUTH. CONTACT THE BATTERY MANUFACTURER FOR FURTHER INFORMATION.

1. For Game Boy Advance use only alkaline batteries. Do not use carbon zinc or any other non-alkaline batteries.
2. Do not mix used and new batteries (replace all batteries at the same time).
3. Do not put the batteries in backwards (positive [+] and negative [–] ends must face the proper direction). The supply terminals are not to be short-circuited.
4. Do not leave used batteries in the Game Boy Advance.
5. Do not mix battery types (do not mix alkaline and carbon zinc batteries or mix different brands of batteries). Use only batteries of the same or equivalent type as recommended.
6. Do not leave batteries in the Game Boy Advance or accessory for long periods of non-use.
7. Do not leave the power switch on after the batteries have lost their charge. When you finish using the Game Boy Advance, always slide the power switch OFF.
8. Do not dispose of batteries in a fire.
9. Do not use rechargeable type batteries such as nickel cadmium. Non rechargeable batteries are not to be recharged.
10. Do not use a battery if the plastic cover has been torn or compromised in anyway.
11. Do not insert or remove batteries while the power is ON.
12. GENERAL NOTE: Rechargeable batteries are to be removed before charging. Rechargeable batteries are only to be recharged under adult supervision.

⚠ WARNING – REPETITIVE STRAIN

Playing video games can make your muscles, joints or skin hurt after a few hours. Follow these instructions to avoid problems such as Tendonitis, Carpal Tunnel Syndrome or skin irritation:
• Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
• If your hands, wrists or arms become tired or sore while playing, stop and rest them for several hours before playing again.
• If you continue to have sore hands, wrists or arms during or after play, stop playing and see a doctor.

⚠ WARNING - SEIZURE

Some people (about 1 in 4000) may have seizures or black outs triggered by light flashes, such as while watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.
Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.
Parents should watch when their children play video games. STOP PLAYING IMMEDIATELY and consult a doctor if you or your child have any of the following symptoms: Convulsions, Eye or muscle twitching, Loss of awareness, Altered vision, Involuntary movements, Disorientation.

TO REDUCE THE LIKELIHOOD OF A SEIZURE WHEN PLAYING VIDEO GAMES:
1. Sit or stand as far from the screen as possible.
2. Play video games on the smallest available television screen.
3. Do not play if you are tired or need sleep.
4. Play in a well-lit room.
5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

I/ HANDLUNG 23

II/ SPIELSTART 23
A - STARTEN DEINES SPIELS 23
B - SPRACHAUSWAHL 23
C - SOUNDEINSTELLUNGSMENÜ 23
D - SPIELAUSWAHLMENÜ 24
1. STARTEN EINES NEUEN SPIELS 24
2. SPEICHERN EINES SPIELS 24

III/ DAS SPIEL 26
A - STEUERUNG 26
B – KRÄFTE 27
C – HILFREICHE DINGE FÜR DAS SPIEL 27
D – BEENDEN DES SPIELS 28

IV/ TECHNISCHE HILFE 60

V/ CREDITS 63

I/ HANDLUNG

In Raymans Welt lebten die Leute friedlich im Einklang mit der Natur. Aber eines Tages stahl der böse Mister Dark den Großen Protoon, der die Welt mit Energie versorgte und sie in Balance hielt... Betilla versuchte ihn zu stoppen, aber sie war nicht stark genug... Nun erscheinen seltsame, neue Kreaturen und fangen jeden Electoon, den sie finden können! Sie brauchen unbedingt die Hilfe eines Helden... Rayman, komm zu Hilfe!

II/ SPIELSTART

A/ Starten deines Spiels:

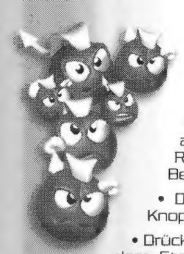
- Stecke die Rayman Advance Spielkassette mit dem Etikett nach außen ein.
- Schalte deinen Game Boy Advance™ ein.
- Nun gelangst du in das **Sprachauswahlmenü**.

B/ Sprachauswahl:

- Die ausgewählte Sprache wird mit einem leuchtenden Regenbogeneffekt gekennzeichnet.

C/ Soundeinstellungsmenü:

- Drücke Oben/Unten auf dem Steuerkreuz, um Musik oder Effekte auszuwählen.
- Drücke den A-Knopf oder den START-Knopf zur Bestätigung. Dann gelangst du in das **Spielauswahlmenü**.



D/Spielauswahlmenü:

1/ STARTEN EINES NEUEN SPIELS:

• Wähle einen der drei Slots.

• Drücke Rechts und/oder Links auf dem Steuerkreuz, so dass Raymans weiße Faust vor dem Befehl STARTEN steht.

• Drücke zur Bestätigung den A-Knopf.

• Drücke Oben und/oder Unten auf dem Steuerkreuz, um die Buchstaben auszuwählen. Drücke den A-Knopf zur Bestätigung

• Am Ende der Einleitung kannst du deinen Spielfortschritt in der HAUPTKARTE durch Mr. Darks Fernglas sehen. Er beobachtet dich...

Hinweis:
Name des Spiels: Dieser Spielname wird im ausgewählten Slot gesichert, jedes Mal wenn du das Spiel speicherst.

2/ SPEICHERN EINES SPIELS:

DU KANNST EIN SPIEL NUR DANN SPEICHERN, WENN DU DICH IN DER HAUPTKARTE BEFINDEST.

• Um ein Spiel zu speichern, gehe zu einem Zauberer (auf der Karte an seinem Hut erkennbar).

• Dein Spielname wird oben auf dem Bildschirm angezeigt. Drücke den A-Knopf zur Bestätigung.

• Nach dem Speicherbefehl erhältst du eine Bestätigungsmeldung. Drücke Links und/oder Rechts auf dem Steuerkreuz, um den Löschbefehl zu bestätigen oder abzubrechen (Speichern bedeutet, dass du das selbe, zuvor gespeicherte Spiel überschreibst).

• ACHTUNG: Sobald du diesen Befehl bestätigt hast, werden all deine ausgewählten Spielinformation unwiderruflich mit den neuen überschrieben.

KOPIEREN EINES SPIELS:

• Wähle das zu kopierende Spiel aus, indem du Oben und/oder Unten auf dem Steuerkreuz drückst. Raymans weiße Faust zeigt dir an, welches Spiel momentan ausgewählt ist.

• Wähle den Befehl KOPIEREN aus, indem du Links und/oder Rechts auf dem Steuerkreuz drückst.

• Drücke zur Bestätigung den A-Knopf. Raymans weiße Faust wird goldfarben, um dir anzuzeigen, dass die Spielinformationen gesichert wurden.

• Drücke Oben und/oder Unten auf dem Steuerkreuz, um einen der beiden anderen Slots auszuwählen, in die dein Spiel kopiert werden soll. Raymans weiße Faust zeigt dir an, welcher Slot momentan ausgewählt ist, während Raymans goldene Faust auf dem kopierten Spiel stehen bleibt. Wenn du einen leeren Slot ausgewählt hast, wird dein Spiel sofort kopiert.

• Wenn du einen benutzten Slot ausgewählt hast, wirst du gefragt, ob du das zuvor gespeicherte Spiel mit dem kopierten überschreiben möchtest oder nicht.

• Siehe im Kapitel STARTEN EINES NEUEN SPIELS nach, wie du deinen Spielstand umbenennen kannst.

• Nachdem du deinem neuen kopierten Spiel einen Namen gegeben hast, verschwindet Raymans goldene Faust vor dem ursprünglichen Slot. Dein Spiel wurde kopiert.

LÖSCHEN EINES SPIELS:

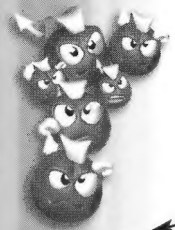
• Wähle das zu löschende Spiel aus, indem du Oben und/oder Unten auf dem Steuerkreuz drückst.

• Wähle den Befehl LÖSCHEN mit dem Steuerkreuz.

• Drücke zur Bestätigung den A-Knopf. Du erhältst nun eine Bestätigungsmeldung.

• Drücke Links und/oder Rechts auf dem Steuerkreuz, um den Löschbefehl zu bestätigen oder abzubrechen.

• ACHTUNG: Sobald du diesen Befehl bestätigt hast, werden all deine ausgewählten Spielinformation undwiderruflich gelöscht.



DAS SPIEL

A/ Steuerung:

STEUERKREUZ/ BEWEGUNG
Bewege Rayman nach oben/unten/links/rechts. Je nach Gelände variieren die Bewegungen oder sind teilweise nicht verfügbar.

START
Pause
Drücke diesen Knopf im Spiel, um die Action zu unterbrechen.

B - FAUST/GREIFEN
Faust benutzen – Halte den Knopf, um sie aufzuladen und lass los, um zuzuschlagen.
Wenn Rayman die Kraft "Greifen" hat, drücke diesen Knopf erneut, um nach einem Schlag mit der Faust etwas zu greifen.

R-TASTE - LAUFEN / PFLANZEN / LUSTIGES GESICHT
Wenn Rayman in einem Level ist, in dem er die Kraft "Pflanzen" einsetzen kann, benutzt du diese Taste zum Pflanzen einer Blumenplattform. In späteren Levels, in denen die Fähigkeit "Laufen" verfügbar ist, lässt diese Taste Rayman während des Gehens ins Laufen wechseln.

A - SPRUNG/ HELIKOPTER
Sprung oder Helikopter, falls diese Kraft verfügbar ist und Rayman in der Luft ist. Kombiniere den Knopf mit dem Steuerkreuz, um aus dem Stand in eine bestimmte Richtung zu springen.

B/ Kräfte:

Die folgenden Kräfte erhält Rayman von Betilla der Fee:

- **Teleskop-Faust:** Drücke den B-Knopf, um eine schlagkräftige Faust zu erhalten. Je länger du den Knopf gedrückt hältst, desto weiter reicht die Faust.
- **Helikopter:** Drücke den A-Knopf zum Springen und drücke dann noch einmal, um mit dem Helikopter-Rotor deinen Fall zu verlangsamen.
- **Laufen:** Dieses Power-up erlaubt dir nicht nur, dich schneller zu bewegen, du kannst auch durch die gewonnene Geschwindigkeit weiter springen. Zum Aktivieren drückst du die R-Taste, während du läufst.
- **Greifende Faust:** Dank dieser Kraft kann Rayman an sich fliegende Ringe hängen und an ihnen schwingen. Die greifende Faust ermöglicht ihm auch, die Bonussymbole zu sich heranzuziehen. Drücke den B-Knopf, um die greifende Faust zu bekommen.

Neue Kräfte, die du während des Spiels erlangst:

- **Magische Pflanze:** Tarayzan gibt Rayman ein magisches Korn, aus dem sofort eine Pflanze wächst. Um eine Pflanze zu pflanzen, benutzt du die R-Taste.
- **Super-Helikopter:** Diese Kraft gehört dir, wenn der Musiker dir die magische Flasche gibt, die du zur Aktivierung brauchst. Mit dem Super-Helikopter kannst du fliegen und dabei die Kontrolle über die Richtung behalten. Zum Aktivieren drückst du den A-Knopf. Um höher zu steigen, drückst du den A-Knopf mehrmals.
- **Glühwürmchen:** Joe der Außerirdische gibt Rayman die Kraft, die dunklen Bereiche der Höhlen von Skops zu erhellen. Das Glühwürmchen folgt Raymans Faust, die er vor sich abschießen muss, und erleuchtet so den vor ihm liegenden Weg.
- **Fliegende Blaue Elfen:** Diese kleinen Kreaturen geben Rayman die Fähigkeit, sich selbst zu schrumpfen, so dass er leicht einige enge Stellen im Spiel passieren kann.

C/ Hilfreiche Dinge für das Spiel:

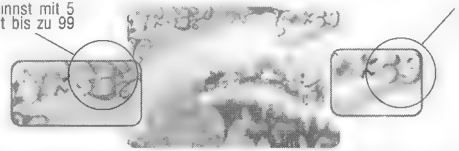
- **Speed-ups:** Sie steigern die Geschwindigkeit der Faust. Es gibt 3 verschiedene Geschwindigkeiten.
- **Die Goldene Faust:** Erhöht die Kraft von Raymans Schlägen.
- **Tings:** Wenn Rayman einhundert von ihnen einsammelt, bekommt er ein Extraleben.
- **Fortsetzen:** Wenn du dein letztes Leben verlierst, kannst du damit das Spiel im letzten gespielten Level mit 5 Leben neu starten.
- **Der Magier:** Mit seiner Hilfe kann Rayman in geheime Welten gelangen. Aber denke daran, dass dieser magische Stunt verdient werden muss und es dich 10 Tings kostet, seine Vorteile zu nutzen.

• **Der Fotograf:** Er ist dazu da, deinen Erfolg zu verewigen! Wenn du ein Leben verlierst, startest du wieder am selben Ort, an dem er einen Schnappschuss von dir gemacht hat.

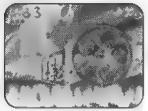
D/ Beenden des Spiels

Wenn du dich im Bildschirm der Weltkarte befindest, kannst du das Spiel beenden, indem du START druckst. Vergiss nicht, deinen Spielfortschritt zu speichern, indem du zu einem der Orte des Magiers gehst. Wenn du nun in den Optionen bist, entscheide dich, das Spiel zu beenden. Du kannst auch das Spiel zu jeder Zeit beenden, indem du START druckst. Wenn du das Spiel aus einem spielbaren Level heraus beendest, wird dein Spielfortschritt nicht gespeichert.

Leben: Du beginnst mit 5 Leben und kannst bis zu 99 verdienen.



Tings: Das Einsammeln von 100 Tings bringt dir ein Extraleben.



Käfige: Rayman muss alle diese Käfige zerstören, um die Toons zu befreien. Insgesamt gibt es 102 Toons im Spiel. Jedes Mal, wenn du einen Käfig zerstörst, erscheint eine Medaille mit der Summe der bereits zerstörten Käfige (pinkfarbene Punkte) und der Menge der übrigen Käfige. Pro Medaille müssen 6 Käfige zerstört werden und im gesamten Spiel gibt es 17 Medaillen.

E/ Beenden des Spiels

Wenn du dich im Bildschirm der Weltkarte befindest, kannst das Spiel beenden, indem du START druckst. Vergiss nicht, deinen Spielfortschritt zu speichern, indem du zu einem der Orte des Magiers gehst. Wenn du nun in den Optionen bist, entscheide dich, das Spiel zu beenden. Du kannst auch das Spiel zu jeder Zeit beenden, indem du START druckst. Wenn du das Spiel aus einem spielbaren Level heraus beendest, wird dein Spielfortschritt nicht gespeichert.

Verbraucherinformationen und andere wichtige Hinweise

HINWEIS AN ALLE ELTERN: BITTE DIESE WARNHINWEISE SORGFÄLTIG LESEN, BEVOR SIE ODER IHR KIND ZU SPIELEN BEGINNEN!

⚠WARNUNG - Batteriehinweis

HALTE DICH BITTE AN DIESE ANWEISUNGEN, DA DIE BATTERIEN SONST ZERSTÖRT WERDEN KÖNNTEN, WAS DEN AUSTRITT VON BATTERIESÄURE ZUR FOLGE HAT. BATTERIESÄURE KANN VERÄTZUNGEN AN HAUT UND KLEIDUNG VERURSACHEN SOWIE DEN GAME BOY ADVANCE BESCHÄDIGEN UND UNBRAUCHBAR MACHEN.
SOLLTE BATTERIESÄURE AUSTRETEN, WASCHE DIE DAMIT IN KONTAKT GEKOMMENEN HAUTPARTIEN UND KLEIDUNGSSTÜCKE GRÜNDLICH MIT KLAREM WASSER. BRINGE BATTERIESÄURE NIEMALS MIT AUGEN ODER MUND IN KONTAKT. (WEGEN WEITERER INFORMATIONEN WENDE DICH BITTE AN DEN BATTERIEHERSTELLER!)

1. Verwende für den Game Boy Advance ausschließlich Alkali-Batterien. Setze keine Zink-Kohle oder sonstige, nicht-alkalische Batterien ein.
2. Verwende niemals verbrauchte und frische Batterien zur gleichen Zeit. Tausche immer den kompletten Satz aus.
3. Lege die Batterien nie entgegengesetzt der Anweisung ein (der Plus- und der Minus-Pol müssen in die korrekte Richtung zeigen!). Du darfst Batterien nicht kurzschließen.
4. Entferne gebrauchte Batterien aus deinem Game Boy Advance.
5. Setze niemals verschiedenartige Batterietypen ein, sondern immer nur solche mit gleicher Zusammensetzung bzw. aus gleicher Herstellung.
6. Wenn du deinen Game Boy Advance über einen längeren Zeitraum nicht benutzt, solltest du die Batterien entfernen.
7. Sollten die Batterien leer sein, vergiss nicht, den Game Boy Advance auszuschalten. Schalte den Game Boy Advance außerdem stets aus, wenn du nicht mehr spielst.
8. Wirf die leeren Batterien niemals ins Feuer oder in den Hausmüll, sondern gib die Batterien bei einer Sammelstelle ab. (Auskünfte über entsprechende Sammelstellen erteilt deine Stadt bzw. Gemeinde.)
9. Verwende keine aufladbaren Batterien, wie beispielsweise Nickel-Cadmium-Batterien. Versuche nicht, herkömmliche Batterien wieder aufzuladen.
10. Batterien, deren äußere Hülle in irgendeiner Weise beschädigt ist, darfst du unter keinen Umständen benutzen!
11. Lege keine Batterien ein bzw. entferne keine Batterien, während der Game Boy Advance eingeschaltet ist.
12. ALLGEMEINE INFORMATION: Wiederaufladbare Batterien müssen vor dem Aufladen aus dem Game Boy Advance entfernt werden. Das Aufladen von Batterien darf nur unter Aufsicht eines Erwachsenen erfolgen.

⚠WARNUNG - Überanstrengungshinweis

Bei einigen Personen kann es nach längerer Spieldauer zu Ermüdungserscheinungen oder Unbehagen kommen
Beachte folgende Hinweise, um solche Erscheinungen zu vermeiden.
Unabhängig davon, wie du dich fühist, solltest du in jedem Fall stündlich eine Pause von 10 bis 15 Minuten einlegen.
Sollten deine Hände bzw. deine Arme ermüden oder fühlst du dich unwohl, lege eine mehrstündige Erholungspause ein, bevor du weiterspielst.
Sollten die Beschwerden auch dann nicht abklingen, achte auf die Signale deines Körpers und suche einen Arzt auf.
Ansonsten könnten dauerhafte Schädigungen auftreten.

⚠WARNUNG - Epilepsiehinweis

Bei einem kleinen Prozentsatz (ca. 1 Person von 4000) der Bevölkerung können während des Betrachtens blinkender Lichter oder Muster, die in unserer Umgebung täglich vorkommen, epileptische Erscheinungen auftreten. Solche Reaktionen können auch auftreten, wenn diese Personen bestimmte Fernsehbilder anschauen oder bestimmte Videospiele spielen. Auch bei Spielern, die bislang nicht mit epileptischen Symptomen auf Lichtreize reagiert haben, ist eine bisher unentdeckte epileptische Veranlagung nicht ausgeschlossen.
Befrage einen Arzt, bevor du ein Videospiel benutzt, wenn bei dir oder einem Mitglied deiner Familie Epilepsie vorliegt. Wir empfehlen allen Eltern, ihre Kinder während des Spielens von Videospielen zu beobachten.
Sollten bei ihrem Kind folgende Symptome auftreten, UNTERBRECHEN SIE AUGENBLICKLICH das Spiel: verändertes Sehvermögen, Augen- und Muskelzuckungen, unwillkürliche Bewegungen, Desorientierung, Wahrnehmungsverlust der Umgebung, geistige Verwirrung, Schwindelgefühle und/oder Krämpfe.
Befragen Sie Ihren Arzt!

BEACHTE BEIM SPIELEN STETS FOLGENDE HINWEISE:
1. Halte den größtmöglichen Abstand zum Bildschirm!
2. Videospiele immer auf einem TV-Gerät mit möglichst kleinem Bildschirm spielen.
3. Verzichte auf das Spielen, wenn du erschöpft bist oder Schlaf benötigst.
4. Spiele stets in einem gut beleuchteten Raum.
5. Achte darauf, pro Stunde etwa 10 bis 15 Minuten Pause zu machen.

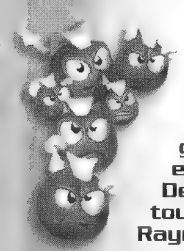
1.L'HISTOIRE 14

2.DEMARRAGE 14
A/ DÉMARRAGE D'UNE PARTIE 14
B/ CHOIX DE LA LANGUE 14
C/ PARAMÈTRES SONORES 14
D/ CHOIX DES PARTIES 15
1. DEMARRER UNE NOUVELLE PARTIE 15
2. SAUVEGARDER UNE PARTIE 15

3.LE JEU 17
A/ COMMANDES 17
B/ POUVOIRS 18
C/ POUR MIEUX JOUER 18
D/ ECRAN DE CONTRÔLE 19
E/ QUITTER LE JEU 19

4.SUPPORT TECHNIQUE 60

5.REMERCIEMENTS 63



1. L'HISTOIRE

Dans le monde de Rayman, les gens vivaient en paix et en harmonie avec la nature. Jusqu'au jour fatal où le machiavélique Mister Dark déroba le Grand Protoon, gardien de l'équilibre et de l'énergie du monde... Betilla essaya bien de l'en empêcher, mais la force lui fit défaut ... Depuis, d'étranges créatures apparaissent et capturent tous les Electoons sur leur passage ! Il leur faut un héros... Rayman, au secours !

2. DEMARRAGE

A/ DÉMARRAGE D'UNE PARTIE

- Insère ta cartouche Rayman Advance, en prenant soin d'orienter l'étiquette vers l'extérieur.
- Appuie sur le bouton ON de ta Game Boy Advance™.
- L'écran de titre apparaît, puis le **menu de choix de la langue** s'affiche

B/ CHOIX DE LA LANGUE

- Tu peux sélectionner la langue souhaitée avec la manette multidirectionnelle.

La langue sélectionnée apparaît surlignée d'un arc-en-ciel clignotant.

- Pour valider ce choix, appuie sur le bouton A ou sur le bouton START.

C/ PARAMÈTRES SONORES

- Appuie sur la manette multidirectionnelle vers le haut pour sélectionner la Musique et vers le bas pour sélectionner les Effets.
- Appuie sur le bouton A ou sur le bouton START pour confirmer tes choix et le **menu de choix des parties** s'affichera.

D/ CHOIX DES PARTIES

1/ DEMARRER UNE NOUVELLE PARTIE

- Sélectionne l'un des trois emplacements.
- Appuie sur la manette multidirectionnelle à droite ou à gauche afin de positionner le gant blanc de Rayman face à la commande DEMARRER.
- Appuie sur le bouton A pour confirmer.
- Appuie sur la manette multidirectionnelle vers le haut ou vers le bas pour choisir une lettre. Appuie sur le bouton A pour confirmer.

- A la fin de la séquence d'introduction, tu pourras afficher ta progression dans la CARTE PRINCIPALE, en regardant par les jumelles de Mr. Dark... Méfie-toi, il te surveille !

2/ SAUVEGARDER UNE PARTIE

Tu ne peux sauvegarder la partie que lorsque tu te trouves sur la CARTE PRINCIPALE.

- Pour sauvegarder une partie, dirige-toi vers le Magicien (le symbole de son chapeau apparaît sur la carte).
- Le nom de ta partie s'affiche à l'écran.
- Appuie sur le bouton A pour confirmer la commande SAUVER. Un message de confirmation s'affiche alors.
- Appuie sur la manette multidirectionnelle vers la gauche ou la droite pour confirmer ou annuler la commande EFFACER (pour sauvegarder, tu dois remplacer la partie précédemment sauvegardée).
- ATTENTION : une fois cette commande confirmée, toutes les informations relatives à la partie sélectionnée seront remplacées par les informations de la nouvelle partie.

COPIER UNE PARTIE :

• Sélectionne la partie que tu souhaites copier en appuyant sur la manette multidirectionnelle vers le haut ou vers le bas.

• Appuie sur la manette multidirectionnelle vers la gauche ou la droite pour positionner le gant blanc de Rayman face à la commande COPIER.

• Sélectionne la commande COPIER en appuyant sur la manette multidirectionnelle vers la gauche ou la droite.

• Le gant de Rayman devient alors doré pour indiquer que les informations relatives à la partie que tu souhaites sont stockées en mémoire.

• Appuie sur la manette multidirectionnelle vers le haut ou vers le bas pour sélectionner l'un des deux autres emplacements. Le gant blanc de Rayman indiquera l'emplacement sélectionné, tandis que le gant doré reste sur la partie copiée.

Si tu sélectionnes un emplacement vide, la partie sera directement copiée. En revanche, si tu sélectionnes un emplacement déjà utilisé, tu devras confirmer que tu souhaites bien remplacer l'ancienne partie avec la nouvelle.

• Reporte-toi à la section DEMARRER une nouvelle partie pour donner un nouveau nom à ta partie copiée.

• Une fois ta partie copiée renommée, le gant doré de Rayman disparaît. Ta partie a été copiée avec succès.

EFFACER UNE PARTIE :

• Sélectionne la partie à effacer en appuyant sur la manette multidirectionnelle vers le haut ou vers le bas.

• Sélectionne la commande EFFACER en appuyant sur la manette multidirectionnelle vers la gauche ou vers la droite.

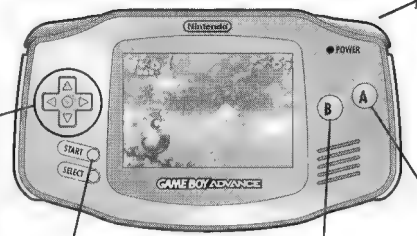
• Appuie sur le bouton A pour confirmer. Un message de confirmation s'affiche alors.

• Appuie sur la manette multidirectionnelle vers la gauche ou vers la droite pour confirmer ou annuler la commande EFFACER.

• ATTENTION : une fois cette commande confirmée, toutes les informations relatives à la partie sélectionnée seront définitivement perdues.

3. LE JEU

A/ COMMANDES



Manette multidirectionnelle
Déplacement
Pour déplacer Rayman vers le haut, le bas, la gauche ou la droite. Selon le terrain, certains déplacements seront modifiés ou ne seront pas disponibles.

Start
Pause
Appuie sur ce bouton pour mettre le jeu en pause.

Bouton B
Coup de poing/Poing Grappin
Pour utiliser le coup de poing. Maintiens le bouton enfoncé pour accumuler de l'énergie et lâche-le pour envoyer le coup de poing.
Si Rayman dispose du Poing grappin, appuie sur ce bouton pour attraper quelque chose.

Bouton R
Courir / Graine / Grimace
Si Rayman se trouve dans un niveau qui permet l'utilisation des Graines, il peut utiliser ce bouton pour planter une graine et ainsi créer une plate-forme avec une fleur. Dans les niveaux ultérieurs, lorsque le pouvoir Courir devient disponible, utilise ce bouton pour faire courir Rayman.

Bouton A
Saut/Hélicoptère
Pour sauter ou pour faire l'hélicoptère si ce pouvoir est disponible et que Rayman est dans les airs. Utilise cette fonction avec la manette multidirectionnelle pour sauter et diriger Rayman.

B/ POUVOIRS

Les pouvoirs permanents sont transmis à Rayman par la fée Betilla:

- **Poing télescopique:** appuie sur le bouton B pour pouvoir donner des coups de poing. Plus tu maintiens le bouton enfoncé longtemps, plus le coup de poing partira loin.
- **Hélicoptère:** appuie sur le bouton A pour sauter, puis appuie dessus à nouveau pour ralentir ta chute avec tes cheveux en forme de pales d'hélicoptère.
- **Course:** ce bonus te permet non seulement de te déplacer plus vite, mais aussi de prendre de l'élan pour sauter plus loin. Pour activer cette fonction, appuie sur le Bouton R pendant que tu marches.
- **Poing Grappin:** grâce à ce pouvoir, Rayman est capable de s'accrocher aux anneaux volants et de se balancer. Son Poing Grappin lui permet également d'attirer à lui certains bonus. Appuie sur le bouton B pour déclencher le Poing Grappin.

Nouveaux pouvoirs à acquérir au cours du jeu:

- **Graine magique:** Tarayzan donne à Rayman une graine magique qui se transforme immédiatement en plante. Pour planter une graine, appuie sur le Bouton R.
- **Super-Hélicoptère:** pour obtenir ce pouvoir, tu devras d'abord rencontrer le Musicien, qui te donnera une fiole magique. Tu pourras alors t'envoler, tout en gardant le contrôle de ta direction. Pour activer le pouvoir, appuie sur le bouton A. Pour prendre de l'altitude, appuie sur le bouton A plusieurs fois.
- **Luciole:** Joe l'Extraterrestre donne ce pouvoir à Rayman pour lui permettre d'éclairer les recoins sombres des Cavernes de Skops. La luciole suit le poing télescopique de Rayman. Il doit donc lancer son poing devant lui pour éclairer la route.
- **Elfes bleus:** ces petites créatures volantes permettent à Rayman de rétrécir pour pouvoir passer dans les passages les plus étroits du jeu.

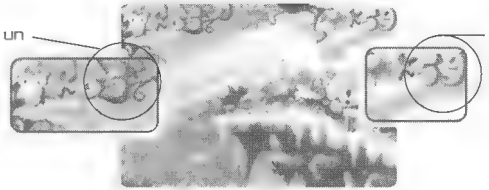
C/ POUR MIEUX JOUER

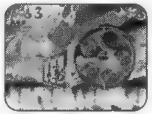
- **Speeds-Ups:** Ils permettent d'augmenter la vitesse à laquelle le poing de Rayman est lancé. Il existe 3 vitesses différentes.
- **Le poing doré:** Il permet d'augmenter la puissance des coups de Rayman.
- **Continuer:** Lorsque tu perds ta dernière vie, un Continuer te permet de recommencer à jouer dans le dernier niveau dans lequel il te restait 5 vies.
- **Le Magicien:** Grâce à son aide, Rayman peut accéder à des mondes secrets. Mais n'oublie pas que ses tours de magie doivent être mérités et qu'ils te coûteront 10 Tings.

- **Le Photographe:** Il est ici pour immortaliser tes exploits ! Lorsque tu perds une vie, tu recommences à l'endroit où il t'a pris en photo pour la dernière fois.

D/ ECRAN DE CONTRÔLE

N'oublie pas de ramasser autant d'objets que possible ! Ils peuvent se révéler très utiles...





Cages: Rayman doit détruire toutes les cages pour libérer les Toons. Tu trouveras 102 cages dans le jeu. Pour chaque cage détruite, un médaillon s'affiche et indique le nombre de cages déjà détruites (points roses), ainsi que le nombre de cages restant à détruire (points transparents). Il y a 6 cages à détruire par médaillon et 17 médaillons dans tout le jeu.

E/ QUITTER LE JEU

Lorsque l'écran de la carte est affiché, tu peux choisir de quitter le jeu en appuyant sur le bouton START. N'oublie pas de sauvegarder ta progression en allant voir le Magicien. A partir de l'écran d'options, sélectionne Quitter. Tu peux également quitter le niveau à tout moment en appuyant sur le bouton START. Si tu quittes la partie au milieu d'un niveau, elle ne sera pas sauvegardée.

Informations et precautions d'emploi

LISEZ CETTE NOTICE AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT N'UTILISIEZ UN JEU VIDEO.

⚠ ATTENTION - Batteries Rechargeables

LE NON-RESPECT DES INSTRUCTIONS SUIVANTES PEUT ENDOMMAGER LES PILES (BRUITS DE "POP", FUITE D'ACIDE DE BATTERIE), LA CONSOLE, LES ACCESSOIRES OU VOUS CAUSER DES DOMMAGES CORPORELS.
SI UNE FUITE D'ACIDE SE PRODUIT, LAVEZ A GRANDE EAU LES VETEMENTS ET LA PEAU.
ELOIGNEZ LES PILES DE VOTRE BOUCHE ET DE VOS YEUX. RENSEIGNEZ-VOUS AUPRES DU FABRICANT DES PILES POUR PLUS D'INFORMATIONS.

1. N'utilisez que de spiles alcalines. N'utilisez pas de piles au carbone zinc ou tout autre type de pile non-alcaline.
2. Ne mélangez pas piles neuves et usées (remplacez-les toutes en même temps).
3. Ne mettez pas les piles à l'envers (borne [+] sur borne [+] et borne [–] sur borne [–]).
   Ne court-circuitez pas les bornes d'alimentation.
4. Ne laissez pas de piles usées dans le Game Boy Advance.
5. N'utilisez que des piles de même type (alcalines).
6. Ne laissez pas de piles dans la console ni d'accessoires connectés pendant de longues périodes.
7. Ne laissez pas la console en position ON lorsque les piles ont perdu leur puissance.
   Eteignez la console (OFF).
8. Ne jetez pas les piles au feu.
9. N'utilisez pas de piles rechargeables comme les piles au nickel-cadmium.
   Ne rechargez pas les piles non-rechargeables.
10. N'utilisez pas de piles endommagées.
11. N'insérez/retirez pas les piles quand la console est allumée.
12. NOTE GENERALE: Les piles rechargeables doivent être retirées avant d'être rechargées.
    Les piles rechargeables doivent être rechargées sous la surveillance d'un adulte.

⚠ ATTENTION – Avertissement sur la fatigue

Jouer aux jeux vidéo pendant plusieurs heures peut fatiguer vos muscles, articulations ou même votre peau.
Suivez les instructions suivantes pour éviter des problèmes de tendinite, le syndrome Carpal Tunnel ou des irritations de l'épiderme.

- Faites une pause de 10 à 15 minutes toutes les heures de jeu, même si vous sentez bien.
- Si vos mains, poignets ou bras sont fatigués ou douloureux quand vous jouez, reposez-vous plusieurs heures avant de recommencer à jouer.
- Si la fatigue ou douleur persistent, consultez un médecin.

⚠ ATTENTION – Avertissement sur l'épilepsie

I – Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

- Lorsque vous utilisez votre Super NES® ou Nintendo®64 ne restez pas trop près de votre écran.
  Eloignez-vous de votre écran le plus possible.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.
- Jouez sur l'écran le plus petit possible.
- Ne jouez pas si vous sentez une quelconque fatigue.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II – Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment,de certains types de stimulations lumineuses fortes: succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'ellesjouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.
Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.
Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo.
Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il FAUT CESSER DE JOUER IMMEDIATEMENT et consulter un médecin.

1. HISTORIA 50

2.INICIAR EL JUEGO 50
A/ INSERTAR EL CARTUCHO 50
B/ SELECCIÓN DE IDIOMA 50
C/ PANTALLA DE CONFIGURACIÓN DE SONIDO 50
D/ MENÚ DE SELECCIÓN DE PARTIDA 50
1. INICIAR UNA PARTIDA NUEVA 50
2.GUARDAR UNA PARTIDA 50

3.EL JUEGO 53
A/ MANDOS DE CONTROL 53
B/ PODERES 54
C/ MEJORAR TU JUEGO 54
D/ PANTALLA DE CONTROL 55
E/ SALIR DEL JUEGO 55

4.SOPORTE TÉCNICO 61

5.CRÉDITOS 63

1. HISTORIA

En el mundo de Rayman, la naturaleza y las personas conviven en armonía. Sin embargo, un buen día, el malvado Mister Dark robó el Gran Protón que proporciona energía y mantiene el equilibrio del mundo... Betilla intentó detenerle, pero no tuvo fuerzas suficientes para hacerlo. ¡Ahora el mundo de Rayman está plagado de criaturas extrañas que se dedican a atrapar a todos los Electoons que encuentran a su paso! Aquí se necesita un héroe... ¡Rayman al rescate!

2. INICIAR EL JUEGO

A/ INSERTAR EL CARTUCHO

- Inserta el cartucho de Rayman Advance, con la pegatina orientada hacia afuera.
- Enciende la consola Game Boy Advance™.
- Aparecerá el **Menú de Selección de Idioma**.

B/ SELECCIÓN DE IDIOMA

- El idioma seleccionado aparecerá resaltado con un efecto parecido a un arco iris que parpadea.

- Para confirmar la selección, pulsa el Botón A o el Botón START.

C/ PANTALLA DE CONFIGURACIÓN DE SONIDO

- Pulsa el Botón Arriba o Abajo de los botones de dirección para seleccionar la Música o los Efectos de Sonido (FX). Tú selección aparecerá resaltada con un efecto parecido a un arco iris que parpadea.
- Pulsa el Botón A o el Botón START para confirmar tu selección y pasar al **menú de Selección de Partida.**

D/ MENÚ DE SELECCIÓN DE PARTIDA

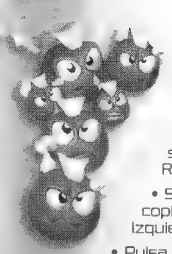
1/ INICIAR UNA PARTIDA NUEVA

- Selecciona uno de los tres huecos.
- Pulsa el Botón START mediante los botones de dirección.
- Pulsa el Botón A para confirmar la selección.
- Pulsa Arriba y/o Abajo para elegir las letras en el alfabeto y nombrar la partida. A continuación, pulsa el Botón A para confirmar la selección.
- Cuando termine la secuencia de introducción, podrás ver, a través de los prismáticos de Mr. Dark, tu posición en el MAPA PRINCIPAL. Ese malvado te está vigilando...

2/ GUARDAR UNA PARTIDA

Las partidas sólo se pueden guardar desde la pantalla del MAPA PRINCIPAL.

- Para guardar una partida, dirígete a cualquier lugar de los que aparecen señalados en el mapa con un sombrero de mago.
- Cuando el nombre de tu partida aparezca en la pantalla pulsa el Botón A para confirmar la selección.
- Pulsa los botones Izquierda y / o Derecha para confirmar o cancelar el comando BORRAR (al guardar una partida, se sobrescribe una partida guardada anteriormente).
- ATENCIÓN: una vez que hayas confirmado el comando BORRAR, se sobrescribirá toda la información de la partida que hayas seleccionado con la información de la partida nueva.



COPIAR UNA PARTIDA:

• Para copiar una partida, selecciónala mediante los botones de dirección Arriba y / o Abajo. La partida seleccionada aparecerá señalada con un puño blanco de Rayman.

• Selecciona la partida que quieras copiar con los botones Derecha e/o Izquierda.

• Pulsa el botón A para confirmar la selección. Tras esto, el puño blanco de Rayman se volverá dorado para indicar que el juego ha almacenado toda la información de la partida que deseas copiar.

• Pulsa los botones Arriba y / o Abajo de los botones de dirección para seleccionar uno de los dos huecos restantes, el hueco donde deseas que se copie la partida. El hueco seleccionado aparecerá señalado con un puño blanco de Rayman, mientras que la partida copiada aparecerá marcada con un puño dorado. Si seleccionas un hueco vacío, la partida se copiará directamente. Si seleccionas un hueco que contenga otra partida, aparecerá un mensaje pidiéndote que confirmes si deseas sobrescribir la partida antigua con la nueva.

• Después de llevar a cabo este proceso, puedes cambiar el nombre de la partida (ver la sección INICIAR UNA PARTIDA NUEVA).

• Después de escribir el nombre de la partida copiada, el puño dorado de Rayman desaparecerá del hueco que contiene la partida original, lo que significa que la partida se ha copiado.

BORRAR UNA PARTIDA:

• Selecciona la partida que desees borrar mediante los botones Arriba y / o Abajo.

• Selecciona la función BORRAR mediante los botones de dirección Derecha e Izquierda.

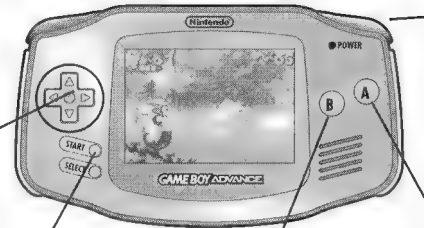
• Pulsa el botón A para confirmar la selección. Tras esto, aparecerá un mensaje pidiéndote que confirmes de nuevo que deseas borrar esa partida.

• Pulsa los botones Izquierda y / o Derecha de los botones de dirección para confirmar o cancelar el comando BORRAR.

• ATENCIÓN: una vez que hayas confirmado el comando BORRAR, se borrará definitivamente toda la información de la partida que hayas seleccionado.

3. EL JUEGO

A/ MANDOS DE CONTROL



Mando de Control
Moverse
Mueve a Rayman hacia arriba, abajo, izquierda y derecha. Algunos de estos movimientos pueden verse modificados o suprimidos en función del terreno.

Botón START
Pausa
Pulsa este botón durante la partida para detenerla momentáneamente.

Botón B
Puño / Agarrar
Para usar el puño, mantén pulsado el botón para tomar fuerza, y luego suéltalo para golpear.
Si Rayman tiene el poder de Agarrar, pulsa este botón de nuevo para agarrar algo después de dar un puñetazo.

Botón R
Correr / Sembrar / Carantoña
Si Rayman se encuentra en un nivel en el que está disponible el poder para Plantar, este botón sirve para plantar semillas y crear plataformas con flores. En niveles avanzados, donde está disponible el poder para Correr, este botón sirve para que Rayman eche a correr mientras anda.

Botón A
Saltar / Helicóptero
Saltar, o utilizar el Helicóptero si este poder está disponible y Rayman está en el aire. Combina esta acción con los botones de dirección para saltar hacia una determinada dirección desde el suelo.

B/ PODERES

El Hada Betilla proporciona los siguientes poderes a Rayman:

- **Puño Telescópico:** Pulsa el Botón B para sacar el puño. Cuanto más tiempo mantengas apretado el botón, más lejos llegará el puño.
- **Helicóptero:** Pulsa el Botón A para saltar, y después púlsalo de nuevo para ralentizar el descenso mediante el helicóptero.
- **Correr:** Este power-up no sólo permite mover a Rayman más rápido, sino que también le permite tomar carrerilla para saltar más alto. Para activarlo, pulsa el Botón R mientras Rayman esté andando.
- **Agarrar:** Gracias a este poder, Rayman puede colgarse y balancearse de los anillos voladores. Este power-up también le permite atraer los iconos de bonus. Pulsa el Botón B para conseguir este poder.

Poderes nuevos que se consiguen a lo largo de la partida:

- **Semilla mágica:** Taraysan regala a Rayman una semilla mágica, que al plantarse, se convierte inmediatamente en una planta. Para sembrar, pulsa el Botón R.
- **Súper Helicóptero:** Este poder se consigue cuando el músico te regala la botella mágica que lo activa. Permite volar en la dirección que se desee. Para activarlo, pulsa el Botón A. Para subir más alto, pulsa el Botón A varias veces.
- **Luciémaga:** Joe el Extraterrestre regala a Rayman este poder para ayudarle a iluminar las zonas oscuras de las Cuevas de Skops. La luciémaga seguirá el puño de Rayman, por lo que hay que ir lanzándolo hacia delante para que se vaya iluminando el camino.
- **Duendes azules voladores:** Estas criaturas diminutas proporcionan a Rayman la capacidad de reducir su tamaño para pasar fácilmente por los lugares más angostos del juego.

C/ MEJORAR TU JUEGO

- **Aceleradores:** Aumentan la velocidad del puño. Hay tres velocidades distintas.
- **Puño de Oro:** Aumenta la fuerza de los golpes de Rayman.
- **Tings:** Si Rayman consigue reunir cien, conseguirá una vida extra.
- **Continúas:** Cuando pierdes, un continúa te permite seguir la partida que estabas jugando y aparecer en el nivel donde estabas con 5 vidas.
- **El Mago:** Lo encontrarás siempre oculto por los alrededores. Con su ayuda, Rayman puede entrar en mundos secretos, pero te costará 10 Tings si quieres usarla.

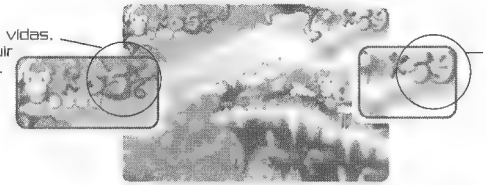
- **El Fotógrafo:** ¡Está aquí para inmortalizar tus hazañas! Cuando pierdes una vida, comienzas de nuevo en el último lugar donde te fotografió.

D/ PANTALLA DE CONTROL

Debes intentar conseguir objetos a lo largo del juego, porque pueden resultar de gran utilidad...

Vidas:

Se empieza con 5 vidas, y puedes conseguir un máximo de 99.



Tings:

Si se consiguen 100 Tings, se gana una vida extra.

Jaulas

Rayman debe destruir todas las jaulas para poder liberar a los Toons: hay un total de 102 jaulas distribuidas por el juego. Cada vez que rompas una jaula, aparecerá un medallón que indica la cantidad de jaulas que has destruido hasta el momento (puntos rosas) y la cantidad de jaulas que te quedan por destruir. Cada medallón se completa con seis jaulas destruidas, y a lo largo del juego hay que completar 17 medallones.

E/ SALIR DEL JUEGO

Para salir del juego debes situarte en la pantalla en la que aparece el mapa del mundo, y después pulsar el botón START. No olvides guardar antes tus progresos desde cualquier lugar señalado con un sombrero de mago. Tras pulsar el botón START, aparecerá una pantalla de opciones, en la que tienes que seleccionar QUIT / SALIR. También puedes salir del juego en cualquier momento si presionas el botón START. Si abandonas la partida desde un nivel jugable, no se guardarán tus progresos

Precauciones e información al consumidor

¡LEA ESTE AVISO ANTES DE QUE USTED O SU HIJO UTILICEN CUALQUIER VIDEOJUEGO!

⚠ AVISO – PRECAUCIONES SOBRE LAS PILAS

SI NO SIGUE ESTAS INSTRUCCIONES, LAS PILAS PODRÍAN COMENZAR A EMITIR "RUIDOS EXTRAÑOS" Y A PERDER ÁCIDO, LO QUE PODRÍA CAUSAR LESIONES PERSONALES O DAÑOS EN LA GAME BOY ADVANCE O EN SUS ACCESORIOS. SI SE PRODUCE UNA FUGA, LAVE CUIDADOSAMENTE LA PIEL O ROPA AFECTADA. MANTENGA EL ÁCIDO DE LAS PILAS LEJOS DE LOS OJOS Y DE LA BOCA.
PÓNGASE EN CONTACTO CON EL FABRICANTE DE LAS PILAS PARA OBTENER MÁS INFORMACIÓN.

1. Utilice solamente pilas alcalinas con la Game Boy Advance. No utilice pilas de carbón-cinc u otro tipo de pila no alcalina.
2. No mezcle pilas nuevas con usadas (cambie todas las pilas a la vez).
3. No introduzca las pilas al revés (los polos positivo (+) y negativo (–) deben estar colocados en la dirección correcta). Se podría producir un cortocircuito en los terminales de alimentación.
4. No deje las pilas gastadas en el interior de la Game Boy Advance.
5. No mezcle distintos tipos de pilas (no mezcle pilas alcalinas con pilas de carbón-cinc, ni distintas marcas de pilas). Utilice solamente pilas del mismo tipo o equivalentes, como se recomienda.
6. Si no va a utilizar la consola durante mucho tiempo, no deje las pilas dentro de la Game Boy Advance o del accesorio.
7. No deje el interruptor de alimentación encendido si las pilas se han gastado. Cuando termine de jugar con la Game Boy Advance, apague siempre la consola.
8. No arroje las pilas al fuego.
9. No utilice pilas recargables del tipo níquel-cadmio. Las pilas no recargables no pueden ser recargades.
10. No utilice una pila si su envoltorio de plástico está roto o estropeado.
11. Apague siempre la consola al insertar o retirar las pilas.
12. NOTA GENERAL: Se deberán retirar las pilas recargables para poder recargarlas. Las pilas recargables sólo deberían ser recargadas bajo la supervisión de un adulto.

⚠ AVISO – ADVERTENCIA SOBRE EL ESFUERZO PROLONGADO

Tras varias horas de juego, podría empezar a sentir dolor en los músculos, en las articulaciones o en la piel.
Para evitar problemas como la tendinitis, el síndrome de túnel carpiano o irritación cutánea, siga estas instrucciones:
- Procure descansar siempre de 10 a 15 minutos después de cada hora de juego, aunque crea que no lo necesita.
- Si se le cansan o le duelen las manos, las muñecas o los brazos durante el juego, debería dejar de jugar y descansar varias horas antes de volver a jugar.
- Si sigue sintiendo dolor en las manos, en las muñecas o en los brazos durante o después del juego, deje de jugar y consulte a su médico.

⚠ AVISO – ADVERTENCIA SOBRE LA EPILEPSIA

Una de cada 4.000 personas puede sufrir ataques o desmayos al recibir destellos de luz como los que se producen al ver la TV o jugar a videojuegos, incluso aunque no hayan sufrido nunca un ataque.Quien haya padecido alguna vez un ataque, pérdida de consciencia o cualquier otro síntoma relacionado con la epilepsia debería consultar a su médico antes de jugar a un videojuego.
Recomendamos a los padres que vigilen a sus hijos mientras juegan con videojuegos. DEJE DE JUGAR INMEDIATAMENTE y consulte a su médico, si usted o su hijo experimenta alguno de estos síntomas: convulsiones, espasmos oculares o musculares, pérdida de consciencia, alteración de la visión, movimientos involuntarios o desorientación.

PARA REDUCIR LA PROBABILIDAD DE SUFRIR UN ATAQUE MIENTRAS JUEGA CON VIDEOJUEGOS:
1. Siéntese o colóquese lo más lejos posible de la pantalla.
2. Use el televisor más pequeño que tenga para jugar con videojuegos.
3. No juegue si se encuentra cansado o tiene sueño.
4. Juegue en una habitación bien iluminada.
5. Procure descansar siempre de 10 a 15 minutos después de cada hora de juego.

1. LA STORIA 41

2.PER COMINCIARE 41
- A/ INIZIARE A GIOCARE 41
- B/ SELEZIONE DELLA LINGUA 41
- C/ OPZIONI AUDIO 42
- D/ SELEZIONE DEL TIPO DI PARTITA 42
  - 1. NUOVA PARTITA 42
  - 2. SALVARE UNA PARTITA 42

3.IL GIOCO 44
- A/COMANDI 44
- B/POTERI 45
- C/ BONUS 45
- D/SCHERMATA DI CONTROLLO 46
- E/ COPIER UNE PARTIE 46
- F/ EFFACER UNE PARTIE 46

4.RICONOSCIMENTI 59

5.CREDITS 62

1 LA STORIA

Nel mondo di Rayman, le persone e la natura convivono pacificamente. Un giorno, però, il malvagio Mister Dark ruba il Great Protoon, fonte d'energia ed equilibrio del pianeta... Sebbene Betilla provi a fermarlo, non è abbastanza forte per riuscirci... Strane creature appaiono ovunque, e catturano tutti gli Electoon che riescono a trovare! C'è assolutamente bisogno di un eroe: Rayman, all'attacco!

2 PER COMINICIARE

A/ INIZIARE A GIOCARE

- Insensci la cartuccia "Rayman Advance" con l'etichetta rivolta verso il basso.
- Accendi il Game Boy Advance™.
- Sarai trasportato al **menu di selezione della lingua**

B/ SELEZIONE DELLA LINGUA

- Imposta la lingua del gioco, utilizzando il Control Pad. La lingua selezionata è evidenziata da un effetto arcobaleno intermittente.

C/ OPZIONI AUDIO

- Premi Su- Giù sul Control Pad per selezionare MUSIC e FX. La tua scelta verrà evidenziata con un effetto luminoso.
- Per confermare la scelta e accedere al menu di selezione del tipo di partita. premi il pulsante A o START.

D/ SELEZIONE DEL TIPO DI PARTITA

1/ NUOVA PARTITA

- Seleziona uno dei tre alloggiamenti.
- Premi il Control Pad a SINISTRA o DESTRA, per posizionare il pugno bianco di Rayman esattamente davanti al comando START (Inizia).
- Premi il pulsante A per confermare.

Ricorda:
Come nella partita: l'identificativo sarà memorizzato nell'alloggiamento selezionato, ogni volta che effettuerai un salvataggio dei dati.

- Premi SU e/o GIU' per selezionare le lettere. Premi il pulsante A per confermare.
- Al termine, vedrai i tuoi progressi (attraverso il binocolo di Mr. Dark) nella MAPPA PRINCIPALE. Il malvagio ti osserva...

2/ SALVARE UNA PARTITA

Puoi salvare solo all'interno della mappa PRINCIPALE.

- Recati in uno degli antri del Mago (sono indicati sulla mappa dal suo cappello)
- Vedrai la sigla identificativa della partita, in alto sul display. Premi il pulsante A per confermare.
- Una volta premuto il pulsante A per effettuare il salvataggio, ti sarà chiesto di confermare l'eliminazione di quello esistente..
- Premi il Control Pad a SINISTRA o DESTRA, per confermare o annullare il comando ERASING (Elmina): salvare una partita, significa sovrascrivere quella esistente.
- ATTENZIONE: confermando questo comando, perderai definitivamente tutti i dati precedentemente salvati.

DUPLICARE UNA PARTITA:

- Per duplicare una partita, selezionala premendo il Control Pad SU o GIÙ (sarà indicata dal pugno bianco di Rayman).
- Premi il Control Pad a SINISTRA o DESTRA, per posizionare il pugno bianco di Rayman esattamente davanti al comando COPY (duplica).
- Premendo il pulsante A, il pugno di Rayman diverrà di color oro: significa che le informazioni da duplicare sono state memorizzate.
- Premi il Control Pad SU o GIÙ, per selezionare in quale dei due alloggiamenti restanti vuoi copiare la partita. Il pugno bianco di Rayman indicherà l'alloggiamento selezionato, mentre quello color oro rimarrà sulla partita da duplicare. Selezionando un alloggiamento vuoto, la partita sarà copiata direttamente (altrimenti ti sarà chiesto di confermare l'eliminazione dei dati esistenti).

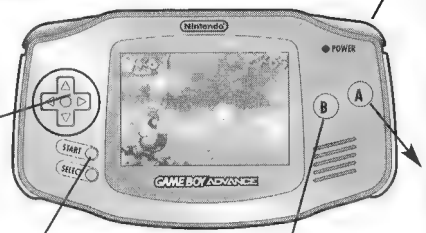
- Ora puoi assegnare una sigla identificativa alla nuova partita duplicata (vai al paragrafo "Nuova partita", per ulteriori informazioni).
- Una volta dato il nome alla nuova partita, il pugno color oro di Rayman sparirà dall'alloggiamento d'origine. La partita è stata duplicata.

ELIMINARE UNA PARTITA:

- Seleziona una partita premendo il Control Pad SU o GIÙ.
- Premi il Control Pad a SINISTRA o DESTRA per selezionare il comando ERASE.
- Una volta premuto il pulsante A per effettuare il salvataggio, ti sarà chiesto di confermare l'eliminazione.
- Premi il Control Pad a SINISTRA o DESTRA per confermare o annullare il comando.
- ATTENZIONE: confermando questo comando, perderai definitivamente tutti i dati precedentemente salvati nell'alloggiamento selezionato.

IL GIOCO

A/ COMANDI



Control Pad
Muovi
Muovi Rayman nelle quattro direzioni. A seconda del terreno, alcuni di questi comandi agiranno in maniera differente (o saranno inutilizzabili).

pulsante Start
Pausa
Premilo durante una partita, per mettere in pausa il gioco.

pulsante B
Pugno / Potere "Afferra"
Tieni premuto per roteare il pugno, rilascia per sferrare il colpo.
Se Rayman possiede il potere "Afferra", premi nuovamente il pulsante per afferrare qualcosa col pugno (dopo aver sferrato il colpo).

pulsante A
Salta / Potere "Elicottero"
Salta o usa il potere "Elicottero" (se è disponibile e Rayman è in aria). Premilo insieme al Control Pad, per saltare da fermo in una delle quattro direzioni.

pulsante R
Poteri "Corri" e "Pianta" / Boccaccia
Se Rayman si trova in un livello in cui è disponibile il potere "Pianta", usa questo pulsante per piantare un seme e creare una piattaforma floreale. Nei livelli seguenti, quando il potere "Corri" sarà disponibile, premendo il pulsante mentre cammini inizierai a correre.

B/ POTERI

I seguenti poteri sono dati a Rayman da Betilla la Fata:

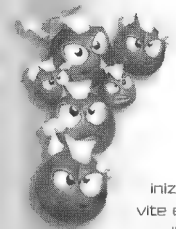
- **Pugno telescopico:** premi il pulsante B per sferrare un pugno. Più a lungo terrai premuto il pulsante, più lontano colpirai.
- **Elicottero:** premi il pulsante A per saltare, quindi premilo nuovamente per rallentare l'atterraggio (grazie alle pale dell'elicottero).
- **Corri:** questo potere ti permette non solo di camminare più rapidamente, ma anche di prendere la rincorsa per effettuare salti più lunghi. Per attivarlo, premi il Control Pad destro mentre cammini.
- **Afferra:** grazie a questo potere, Rayman può aggrapparsi e ondeggiare sugli anelli sospesi; allo stesso modo, potrai afferrare le icone del bonus. Per attivarlo, premi il pulsante B.

Nuovi poteri da guadagnare durante la partita:

- **Seme magico:** Taraysan dona a Rayman un seme magico, che si sviluppa immediatamente in una pianta. Per attivarlo, premi il Pulsante R.
- **Super elicottero:** otterrai questo potere (volare mantenendo il controllo della direzione), quando il musicista ti donerà la bottiglia magica. Per attivarlo, premi il pulsante A (premilo ripetutamente, per volare più in alto).
- **Lucciola:** Joe l'extra-terrestre ti darà il potere di illuminare le zone oscure delle Caverne degli Skop. La lucciola segue il pugno di Rayman (quindi dovrai tenerlo sempre teso in avanti, per illuminare la strada).
- **Elfi blu volanti:** grazie a queste minuscole creature, Rayman potrà rimpicciolirsi per passare attraverso le strettoie.

C/ BONUS

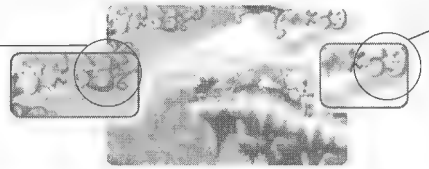
- **Acceleratori:** Aumentano la velocità dei pugni (esistono tre diversi livelli di velocità).
- **Pugno d'oro:** Aumentano la potenza dei pugni.
- **Folletti:** Raccogline 100 per guadagnare una vita extra.
- **Continua:** Se perdi la tua ultima vita, l'opzione Continua ti permetterà di ricominciare il gioco dall'ultimo livello giocato con un credito di 5 vite.
- **Il Mago:** con il suo aiuto Rayman avrà accesso in mondi segreti. Ma fa attenzione, questo bonus dovrà essere meritato e ti costerà ben dieci folletti.



• **Il Fotografo:** È qui per immortalare il tuo successo! Quando perdi una vita, ricomincì dal posto in cui ti ha scattato l'ultima foto.

D/ SCHERMATA DI CONTROLLO

Cerca di ottenere quanti più oggetti possibile perchè ti potranno essere utili...



Vite:
inizi con cinque vite e puoi arrivare a collezionarne 99.

Folletti:
collezionane 100, per ottenere una vita extra.

Gabbie:

Per liberare i Toons, Rayman deve distruggerle tutte (sono 102). Ogni volta che aprirai una gabbia, apparirà un medaglione diviso in due parti: la parte rosa rappresenta il numero di gabbie aperte. Ognuno dei 17 medaglioni contiene un totale di sei gabbie da rompere.

E/ ABBANDONARE IL GIOCO

All'interno della mappa, puoi decidere di abbandonare il gioco premendo il pulsante START. Non dimenticare di salvare i tuoi progressi, recandoti in uno degli antri del Mago. Una volta all'interno del menu delle opzioni, scegli "Quit" (abbandona). Puoi anche premere il pulsante START, per abbandonare il gioco in qualsiasi momento (se lo farai all'interno di un livello, i tuoi progressi non saranno salvati).

Avvertenze e precauzioni per i consumatori

LEGGERE ATTENTAMENTE PRIMA DELL'UTILIZZO DEL VIDEOGIOCO

⚠ PRECAUZIONI/AVVERTENZE BATTERIE

OSSERVARE ATTENTAMENTE LE SEGUENTI ISTRUZIONI PER EVITARE CHE LE BATTERIE "SCOPPIETTINO" O CHE FUORIESCA DELL'ACIDO DANNOSO PER LA SALUTE, PER IL GAME BOY ADVANCE E PER GLI ACCESSORI. IN CASO DI PERDITA DI ACIDO DALLE BATTERIE, EVITARE CHE QUESTO ENTRI IN CONTATTO CON GLI OCCHI O LA BOCCA E LAVARE ACCURATAMENTE LA PELLE E I VESTITI SU CUI L'ACIDO È CADUTO. CONTATTARE IL PRODUTTORE DELLE BATTERIE PER ULTERIORI INFORMAZIONI.

1. Per il Game Boy Advance usare solo batterie alcaline. Non usare batterie al zinco carbonio o qualsiasi altro tipo di batterie non alcaline.
2. Non mischiare batterie nuove e usate (sostituire tutte le batterie contemporaneamente).
3. Non invertire la polarità delle batterie (il polo positivo [+] e quello negativo [–] devono essere nella giusta posizione) ed evitare di causare corto circuiti.
4. Non lasciare le batterie usate nel Game Boy Advance.
5. Usare batterie dello stesso tipo (non usare contemporaneamente batterie alcaline, batterie zinco carbonio o batterie di marche diverse). Usare solo batterie del tipo raccomandato o ad esso equivalenti.
6. Non lasciare le batterie nel Game Boy Advance o negli accessori per lunghi periodi di inutilizzo.
7. Spegnere sempre l'apparecchio quando le batterie sono scariche.
   Spegnere sempre il Game Boy Advance dopo aver giocato.
8. Non gettare le batterie nel fuoco.
9. Non usare batterie ricaricabili al nichel cadmio.
   Non tentare di ricaricare le pile non ricaricabili.
10. Non usare le batterie se la pellicola protettiva in plastica è danneggiata.
11. Non inserire o rimuovere le batterie se l'apparecchio è acceso.
12. NOTA GENERALE: Togliere le batterie ricaricabili prima di ricaricarle.
    Le batterie ricaricabili devono essere ricaricate solo in presenza di un adulto.

⚠ AVVERTENZA TENSIONE PROLUNGATA

L'uso prolungato di videogiochi può risultare in dolori muscolari, articolari e irritazione cutanea. Seguire le seguenti istruzioni per evitare problemi quali tendinite, sindrome del tunnel carpale o irritazione cutanea.

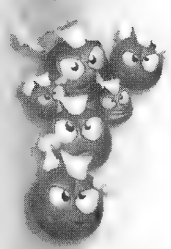
- A prescindere da come ci si sente, fare sempre una pausa di 10 – 15 minuti dopo ogni ora di gioco.
- In caso di stanchezza o dolore a mani, polsi o braccia durante il gioco, fare una pausa e riposarsi per alcune ore prima di giocare nuovamente.
- Se il dolore o la stanchezza a mani, polsi e braccia continuano durante o dopo il gioco, smettere di giocare e consultare un medico.

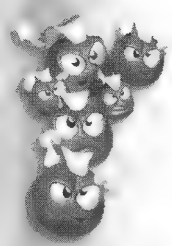
⚠ AVVERTENZA EPILESSIA

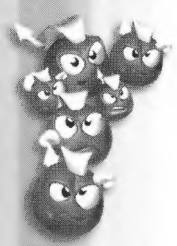
Una minoranza di persone (circa 1 su 4.000) potrebbe soffrire di crisi epilettiche o perdita momentanea di coscienza se esposta a determinate luci lampeggianti, come quelle della televisione o dei videogiochi, anche se tali disturbi non sono stati accusati precedentemente.
Coloro che hanno sofferto di crisi o perdita di coscienza o di altri disturbi collegati all'epilessia, devono consultare un medico prima di usare un qualsiasi videogioco.
Si raccomanda ai genitori di osservare i figli mentre giocano In presenza di sintomi quali: stordimento, alterazione visiva, fibrillazione oculare, stiramento muscolare, movimenti incontrollati, perdita di coscienza e orientamento o convulsioni INTERROMPERE IMMEDIATAMENTE IL GIOCO e consultare un medico.

PER EVITARE IL VERIFICARSI DELLE CRISI, SEGUIRE LE SEGUENTI INDICAZIONI PER L'USO DEI VIDEOGIOCHI:

1. Stare il più lontano possibile dallo schermo.
2. Usare preferibilmente schermi piccoli.
3. Non giocare se si è stanchi o si ha bisogno di dormire.
4. Giocare sempre in un ambiente ben illuminato.
5. Fare sempre una pausa di 10 – 15 minuti dopo ogni ora di gioco.







CREDITS

Executive Producers:
Yves Guillemot, Vincent Minoué

Based on an Original Idea by:
Michel Ancel and Frédéric Houde

Animation:
Alexandra Steible with Kamal Aitmihoub, David Gilson, Sophie Esturgie, Jacques Exertié, Grégoire Pons, Véronique Rondello, Béatrice Sautereau, Philippe Vindolet, Christian Volckman.

Background Creation:
Eric Pelatan, Sylvaine Jenny.

Computer Graphics:
Jean-Christophe Alessandri, Sophie Ancel, Nicolas Bocquillon, Jean-Marc Geffroy, Laurent Rettig, Olivier Soleil

Sound Effects and Music:
Stephane Bellanger, Didier Lord with Sylvain Brunet, Nathalie Drouet, Dominique Dumont, Kamel Feunas, Rémy Gazel, Didier Léglise, Jean-Marc Lichtmann, Frédéric Louvre, Olivier Mortier, Frédéric Prados, Stéphane Ronse, René de Wael, Olaf Zalcman.

Voice: Chris Bénard, Emmanuel Cosso, Douglas Rand, Steve Perkinson, Shannon Wolfe, Patrick Dozier, Christian Stonner.

Producer:
Yannis Mallat

Business Development Manager:
Jean Laflamme

Characters and Animated Sequences:
Alexandra Steible

Game Design:
Serge Hascoët

Background Designs:
Eric Pelatan, Gameplay, Lionel Rico

Gameplay:
Lionel Rico

MARKETING

European Marketing:
Domitille Doat with Géraldine Durand and Remi Perrault

Local Marketing:
Susie Frevert, Thorsten Kapp, Eva Durán, Valeria Lodeserto, Soren Lass, Marcel Keij, Vera Shah, Vanessa Leclercq,Andrea Patrone, Coppélia Steiger

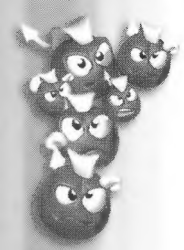
Canada:
Olivier Ernst

TESTS

Lead Tester:
Jonathan Moreau

Testers:
Jean-Do Audet, Yanick Beaudet, Stéphane Pinard, Éric Visconti, Alain Chenier, Natasha Bouchard

Special Thanks:
Anik Patry, Serge Hascoët, Lionel Rico, Reid Schneider, Paul Meegan, Christophe Thibaut, Benoît Macon, Bertrand Hélias, John Miller, Sylvain Brunet, Virginie Boixière, Frederick Brassard, Pascal Lalancette, Marc-Olivier Riel, Cathryn Mataga, Renée Johnson



NOTES

Game Boy Advance Game Pak conforms to:
Game Boy Advance Game Pak geprüft nach:
Game Boy Advance Game Pak en accord avec:
Game Boy Advance Game Pak getest volgens:
Game Boy Advance Game Pak cumple:
Game Boy Advance Game Pak è conforme a:
Game Boy Advance Game Pak uppfyller kraven enligh:
Game Boy Advance Game Pak opfylder kravene til:
Game Boy Advance Game Pak täyttaa seuraavat vaatimukset:
Game Boy Advance Game Pak passer sammen med:

– TOY Directive (88/378/EEC) EN50088, EN71 Part 1, 2, 3

– EMC Directive (89/336/EEC)

CE Nintendo D-63760 Großostheim

PLEASE RETAIN THE PACKAGING. VERPACKUNG AUFHEBEN.
CONSERVER L'EMBALLAGE. BEWAAR DEZE VERPAKKING.
POR FAVOR GUARDA ESTA CAJA. ΔΙΑΤΗΡΗΣΤΕ ΤΗΝ ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑ.
FAVOR GUARDAR A EMBALAGEM. SPARA FÖRPACKNINGEN.
GEM EMBALLAGEN. SÄILYTÄ PAKKAUS.
CONSERVA QUESTO INVOLUCRO.

Ubi Soft